



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Artes Audiovisuales

CALEIDOSCOPIO

**Proyecto de Tesis de Grado.
Licenciatura en Comunicación Audiovisual.
Orientación Realización de Cine, Video y TV.**

Cecilia Garizoain
Legajo: 50060/8
Tutor: Luis Najmias Little

A graphic with a geometric, low-poly pattern in shades of purple, blue, and red. The word "ÍNDICE" is centered in white, bold, uppercase letters.

ÍNDICE

Abstract.....	Página 3
Fundamentación.....	Página 5
Referencias.....	Página 14
Anexo.....	Página 17
Reflexiones finales.....	Página 25



ABSTRACT

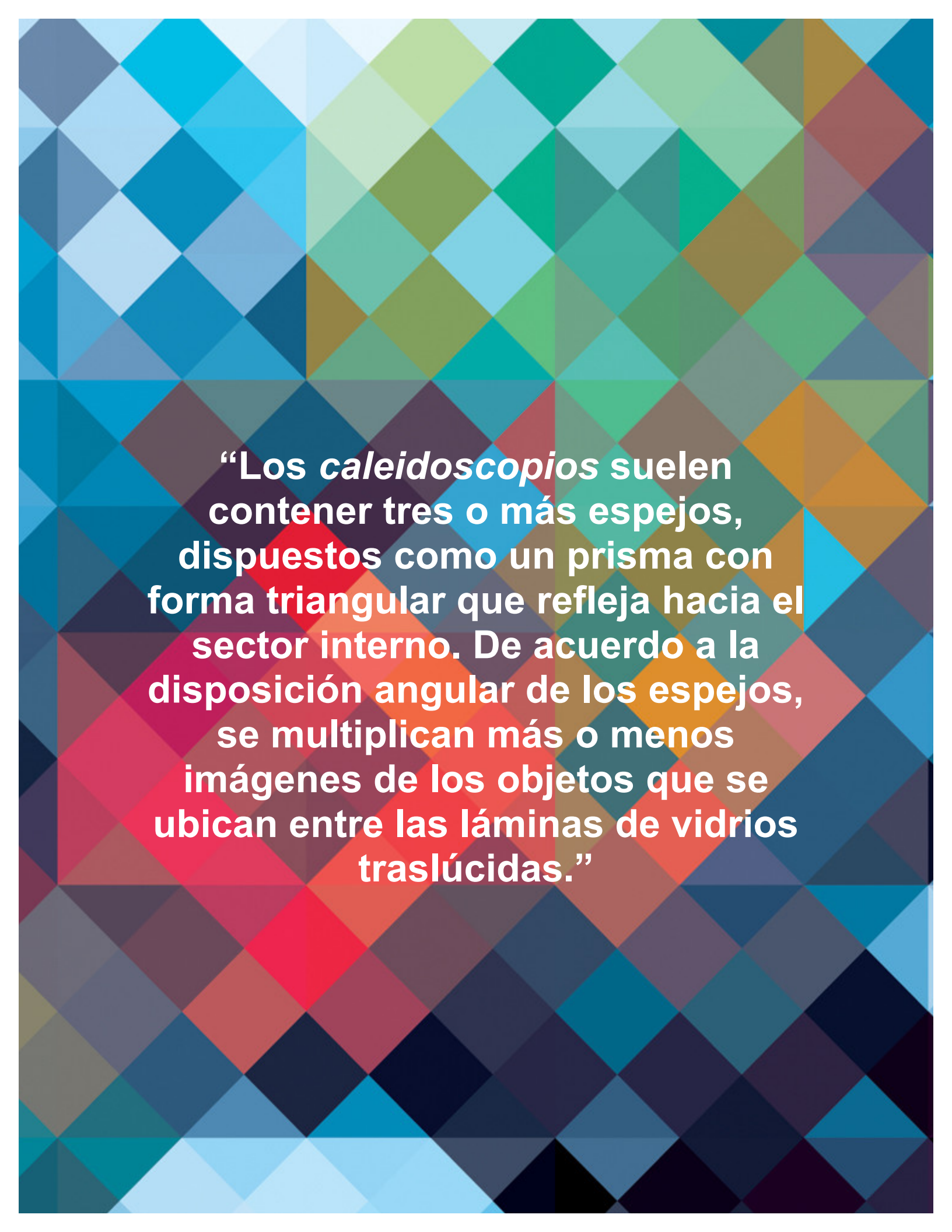
CALEIDOSCOPIO es un proyecto de cortometraje de ficción que nace ante la necesidad personal de mostrar el universo adolescente desde una historia que tendrá como protagonista a los mismos personajes, cuyas miradas narrarán algo particular y diferente, todo ello comprendido en dos tiempos y dos espacios, a partir del uso de la pantalla partida y el montaje paralelo.

Será un instante compartido en la vida de Josefina, Verónica y Francisco donde la intrascendencia del paso del tiempo y las reflexiones sobre sus experiencias nos sumergen de lleno en la historia que narra el cortometraje. Esta anécdota estará anclada en el momento más juvenil de sus vidas. En este encuentro los personajes comparten inquietudes y reflexiones adolescentes que, mediante el recurso de la pantalla dividida podremos apreciar por separado y de manera simultánea, con lo que sucede en otro tiempo y espacio, más adulto y austero.

Así se contará esta historia, con una puesta de cámara que cumplirá un rol clave para construir el efecto visual y la propuesta narrativa y dramática y el relato se acoplará a esa forma de narrar.

Cómo hacer, entonces, que la cámara y el montaje interno y paralelo de cada plano narre en función de la historia: esa es la premisa de mi tesis.

Elaborar y trabajar desde la imagen y desde el sonido una manera particular de concebir el cuadro, el plano y el espacio para que esta historia, contada por medio de tres protagonistas y sus miradas, transcurra en un solo relato.



**“Los *caleidoscopios* suelen
contener tres o más espejos,
dispuestos como un prisma con
forma triangular que refleja hacia el
sector interno. De acuerdo a la
disposición angular de los espejos,
se multiplican más o menos
imágenes de los objetos que se
ubican entre las láminas de vidrios
traslúcidas.”**



El *caleidoscopio* es el objeto que da sustento a una forma particular de concebir mi propuesta y dar inicio al rodaje. Cada fase del caleidoscopio, cada espejo del mismo, develará especialmente cinco elementos importantes en el relato audiovisual y, en este relato “caleidoscopiano”.

Dichos “espejos” son:

- Guión. Narración de dos historias en simultáneo.
- Pantalla partida. Marco pictórico y pantalla.
- Encuadre, composición y punto de vista.
- Puesta de cámara y fotografía. Imágenes y color que dan una mirada particular a la historia.
- Sonido y música.
- Montaje. Concebido en tanto montaje paralelo e interno.

ENTENDEMOS EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN en sí mismo como formato audiovisual que permitirá al presente proyecto, un abordaje narrativo y creativo singular.

En tanto formato audiovisual no es novedad que el cortometraje invita a la imaginación, la optimización de recursos (dramáticos, narrativos y productivos), tiempos y espacios en tanto forma expresiva concisa, por parte del realizador. En un período de tiempo reducido, deberemos ser capaces de narrar una historia que se inicie, desarrolle y concluya, invitándonos a convertirnos en cineastas ágiles y emprendedores; y, por otra parte, a partir del uso de estos recursos proponer a los espectadores algo único y novedoso.

Aristóteles en su “Poética”, desarrolla una premisa que entiende a la **tragedia** y la **comedia** como imitaciones de la realidad, pero que difieren en los

medios que emplean para dicha imitación. Es así que el **cómo** llevaremos a cabo nuestro proyecto se convierte en un punto clave de nuestra tesis realizativa.

En *tanto ámbito narrativo*, utilizando las reglas básicas del relato clásico, entendiéndolo como una serie de acontecimientos que siguen una línea temporal, nuestro relato tiene un principio, un desarrollo y un final que transcurre en un orden comprensible que se ve multiplicado por la narración en paralelo de ambas historias.

Podemos entender entonces, que estamos frente a la narración de dos relatos clásicos, en paralelo. La historia del parque por un lado y la de la terraza por el otro. Aun tratándose de dos historias lineales, las mismas se verán alteradas por el **cómo** (*espacio creativo*), sin por ello menoscabar su integridad.

Robert Bresson dice:

“(...) el cine no es un espectáculo, es una escritura. El interior que ordena – escribe-, los mundos solos que se anudan y desanudan en lo íntimo de los personajes, otorgan al filme su movimiento, su verdadero movimiento; me esfuerzo en hacer visible dicho movimiento”.¹

En este cortometraje, este movimiento, al que hace referencia Bresson, se evidenciará en la puesta en práctica de los elementos constitutivos del *espacio creativo*, los cuales consideramos claves en nuestro proyecto.

Dos de ellos son el marco y la pantalla. Sabemos, en realidad, que el límite que tiene esta dicotomía es tan íntimo que sería necio de nuestra parte extendernos mucho sobre la misma.

Sabiendo lo importante que es para la presente tesis este punto en particular, nos lanzamos a abordar la base, los fundamentos de la misma considerando a la pantalla como, *“aquel espacio circundante, contenedor del total*

¹ Henri Age, “Esthétique du Cinéma”, Presses Universitaires de France, Paris, 1957. Página 34.

de las acciones, personajes y situaciones que se desarrollan en la historia”², mientras que el marco es “una frontera física que delimita y separa dos espacios distintos que son el espacio representado (en el interior del marco) y el espacio de la exposición o de la demostración (fuera de cuadro)”³.

LA RELECTURA DE LAS DEFINICIONES NOS LLEVA A CONCLUIR QUE una no puede ser sin la otra. Por más empeñadas que estén por distanciarse, el marco pictórico y la pantalla se van a encontrar siempre uno conteniendo al otro, uno abarcando al otro.

Es así que podemos afirmar que nuestro trabajo a nivel práctico se basará en poder hacer funcionar en armonía estas dos definiciones (**marco, pantalla**), ya que, desde que comienza nuestra historia, hasta que termina, la fragmentación del marco y la ruptura de pantalla serán dos grandes protagonistas estéticos.

Por un lado tendremos la ruptura de la composición organizada de la pantalla, la cual alberga habitualmente una sola imagen, concreta, impoluta, y que ahora deberá alojar no menos de dos imágenes distintas, tal como lo necesitamos desde nuestro punto de vista realizativo, narrativo y creativo. Lo mismo sucederá con el marco, el cual ahora tendrá la difícil tarea de dividirse en dos (o más partes) para caber dentro de la pantalla.

En tanto avanzamos en relación a lo propuesto, y considerando el verosímil cinematográfico, nos gustaría pensar que este cortometraje es tanto imagen como realidad. Es decir, el mundo, la realidad que nos rodea, se convierte en una imagen en sí misma, y no se trata de una imagen en sí misma que se convierte en un mundo. Trasladar la realidad de los tres personajes a la pantalla, enmarcarla, eso es lo que nos proponemos hacer. Al menos desde una pequeñísima porción de nuestra realidad.

El empleo de la pantalla partida y el uso del montaje en paralelo, viene a articular ese movimiento de la mirada de cada espacio: **parque y terraza**, su

² Martine Joly, “L’image et les signes. Approche semiologique de l’image fixe” (“La imagen fija”), ed. La Marca, Buenos Aires, 2012. Página 57.

³ Martine Joly, “L’image et les signes. Approche semiologique de l’image fixe” (“La imagen fija”), ed. La Marca, Buenos Aires, 2012. Página 58.

relación con el contexto real de la historia y a su vez la relación con nuestra mirada de realizadores.

Jean-Luc Godard dice:

“Cada imagen es tan solo un camino por el cual pasan en todos los sentidos las modificaciones que se propagan en la inmensidad del universo. Cada imagen actúa sobre otras y reacciona ante otras, en todas sus caras y por todas sus partes elementales”⁴.

En el comienzo de este proyecto sólo contemplábamos la posibilidad de contar la historia dentro de un mismo decorado y ese decorado era el parque. Se filmó y se entendió el filme como una historia que transcurría en un parque. Siempre teniendo la premisa de la *multi-pantalla*, pero a medida que avanzamos en tanto desarrollo narrativo, dramático durante el proceso de montaje, entendimos que la historia cobraría más fuerza si nos volviéramos a encontrar con los tres personajes en un tiempo, un ambiente y un espacio totalmente distinto. Como dice Godard en la cita anterior: “cada imagen actúa sobre otras y reacciona ante otras”. Con la inclusión de la escena de la terraza, la secuencia del parque cobra otro sentido.

Es así que más tarde producimos y filmamos la escena de la terraza, ya estructurada y pensada en relación a lo que teníamos editado.

A partir de ese momento todo cobró un sentido increíblemente renovador. Ver las dos situaciones en paralelo le daba aire y dejaba descansar la historia, permitía jugar creativa y estructuralmente con la palabra y el silencio.

Comprendimos que el universo que estábamos narrando era más grande de lo que pensábamos, casi infinito. Si se planteara en un futuro contar otra historia con los mismos personajes y poner ese nuevo relato en contraposición con los ya filmados, se habilitaría un relato completamente distinto al actual.

⁴ Jean-Luc Godard, Gallimard-Gaumont, “Histoire(s) du Cinéma” (“Historia(s) del cine”), ed. Caja Negra, Francia, 1998. Página 67.

La atención, entonces, se dirige sobre ciertas cualidades del objeto que pueden escapar a la vista en la vida cotidiana. Dicha atención permite que el espectador juzgue el valor característico del mismo: tanto sobre la situación de la terraza, como la del parque.

El encuadre no brinda una reproducción total de las cosas: subraya determinadas particularidades que adquieren, en un momento dado del filme, un significado especial otorgado por la puesta de cámara. Por un lado, durante el momento que llamaremos “juvenil”, el plano cenital representará a los protagonistas como soñadores e idealistas; mientras que en la situación de la terraza tendremos una puesta sumamente frontal y solitaria. La realidad que viven en un espacio se contrapone con el otro y, a la vez, se complementan.

Como la pantalla y el marco, nuestras historias no pueden ser una sin la otra. Tendremos, entonces, varios elementos del entorno realizativo que ya expusimos, sumadas a la música y el trabajo de la banda sonora que llevarán al complemento integral.

Así las caras del *caleidoscopio* se irán fusionando.

EN CUANTO AL VALOR DE LA BANDA SONORA DENTRO DE ESTE PROYECTO, cabe destacar que se trabajó sobre diferentes piezas claves.

Por un lado, la toma de un sonido directo en la secuencia de la plaza; la misma nos dio la base del relato. Los diálogos como eje central del trabajo sonoro. Pero por otro lado se realizó un trabajo más fino de re-crear esos ambientes sonoros dispares: parque & terraza.

Por el lado del parque se trabajó sobre la parte izquierda del campo sonoro estéreo. Y por el lado de la terraza, el derecho. Siempre teniendo en las zonas medias aquellos sonidos y diálogos unificando las secuencias.

La idea de someter al sonido a un trabajo tan exhaustivo de búsqueda y estudio se debe a nuestra necesidad de poder diferenciar ambas situaciones y permitir al espectador sumergirse en esos ambientes. La terraza llena de matices duros y secos (obra en construcción, ambiente de ciudad indiferente); el parque

más vivo, con elementos sonoros brillantes y relacionados a la naturaleza que rodea el lugar.

Siendo los sonidos de ambiente “ciudad” presentes hacia el final del cortometraje en ambos espacios, momento en el que nuestros personajes están por ser “expulsados” a la realidad que hasta entonces les era indiferente.

Con respecto a la música, en principio recalcamos que se trata de una creación original para el cortometraje. El compositor trabajó sobre varios aspectos creativos con el propósito de incorporar elementos discursivos musicales a los sonidos provenientes del contexto sonoro propios de la imagen. Sonidos de los ambientes, dinámica de los diálogos, pausas, etc.

Dentro de esta misma elaboración, se trabajó sobre la utilización de elementos musicales comunes en diferentes secciones del cortometraje para generar unidad.

Ahora bien nos estamos olvidando de una característica fundamental para esta historia: el montaje interno en tanto composición por medio de los planos secuencia.

Y por otra parte tenemos en cuenta el ensamble de estas unidades mínimas narrativas que constituirán el total del cuadro, haciendo referencia a los dos o más planos que veremos en pantalla. Es imperioso, entonces, que hablemos del montaje paralelo, que permitirá un fluir constante de microclimas, imágenes y momentos que irán mutando con el correr del tiempo.

André Berge dice:

*“(...) el montaje permite la posibilidad de alternar imágenes diferentes, permite al cine evocar escenas simultáneas: podemos ver paralelismos internos y externos... la posibilidad de relaciones y confrontaciones entre el presente y el pasado, la realidad y el sueño.”*⁵

Retomando uno de los puntos claves de nuestro marco teórico, queremos exponer el primer ejemplo del uso de la pantalla partida en la historia del cine.

⁵ André Berge, “Drames du cinéma” (“Dramas del cine”), ed. Del Monde Nouveau, Paris, 1923. Página 21.

Considerado pionero en este arte con el uso de la “*Polivisión*”, “Napoleón”, Francia, 1928, de Abel Gance es una clara muestra de la reutilización del espacio en la pantalla.

Gance, uno de los grandes maestros de la historia del cine fue, además, un pionero en la implementación de nuevos recursos. Exploró, probó y jugó con esa pantalla que hasta entonces solo se la conocía como contenedora de un único plano.

Él se animó a ir más allá de lo que se concebía como canónico hasta el momento. Imaginó y propuso una pantalla que dio igual consistencia a lo imaginado y a lo vivido. En el caso de Abel Gance, lo imaginado es la puesta en escena; el uso de tantas particiones como ritmos marca la música mientras Napoleón es aporreado por sus compañeros de escuela, en la famosa escena de la pelea con almohadas. Dos, tres, cuatro, ocho, dieciséis veces parte la pantalla, yuxtapone imágenes, planos, puntos de vistas; genera planos dentro de planos.

Esta primera obra de la “*Polivisión*” es el resultado de los puntos de vista de Gance sobre la valoración sinfónica y polimórfica de la imagen cinematográfica; un director que nunca vio en el cine una imagen estática.

Abel Gance expresa:

*“Las fronteras del tiempo y del espacio se derrumbarán en las posibilidades de una pantalla polimórfica que suma, divide o multiplica las imágenes, como lo desea el creador o lo impone la creación. Ubicuidad de acciones. Ubicuidad de tiempo y de épocas. Pasado, presente, futuro condensándose en su propia destrucción”.*⁶

Y son esas fronteras, las del tiempo y el espacio, que insta Gance a romper, las mismas fronteras que nos planteamos quebrantar. Quebrar la pantalla uniforme, estática para entrar en una especie de “tierra de nadie” donde lo subjetivo convive con lo objetivo. Donde todo fluye y se funde inmediatamente en

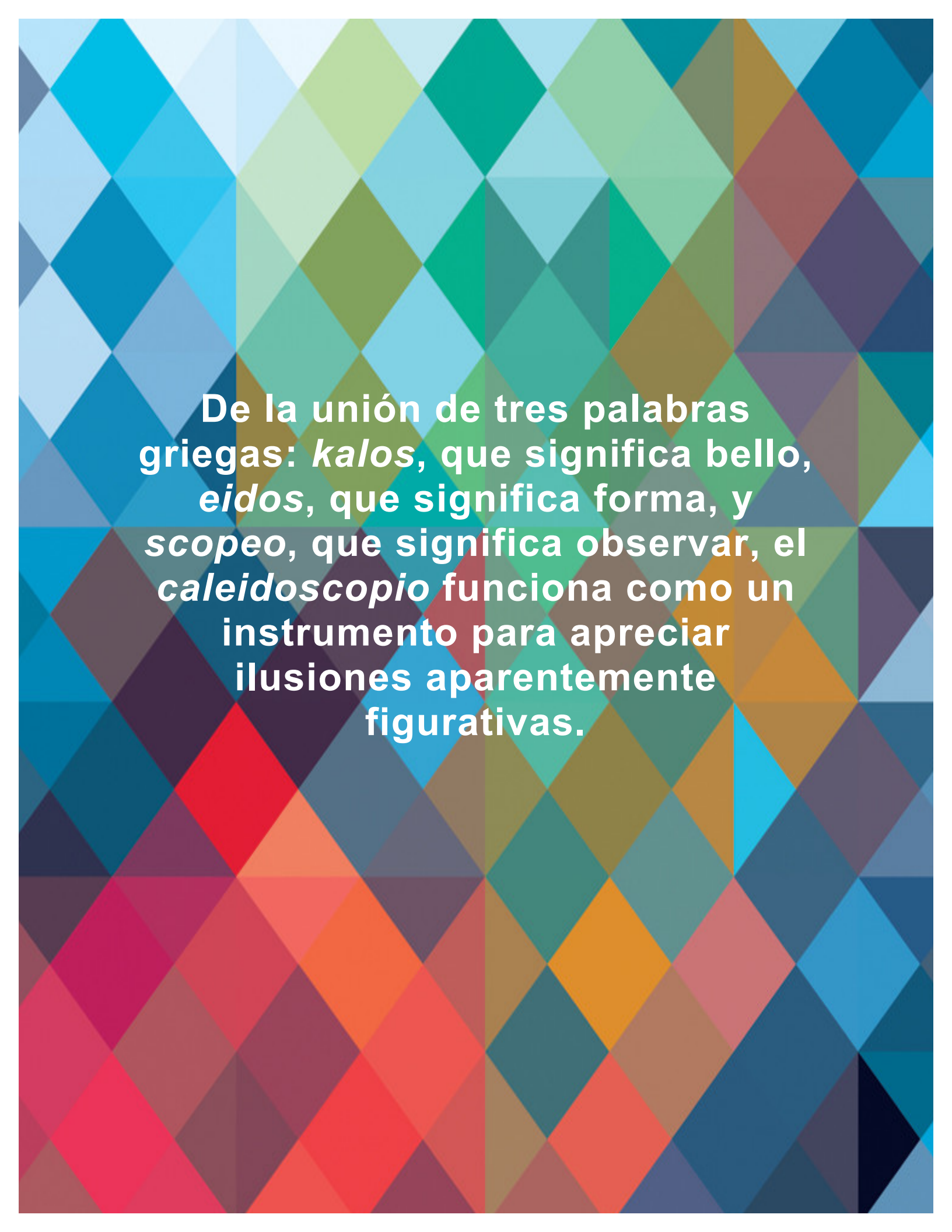
⁶ Abel Gance , “Prisma. Apuntes de un cineasta”, Editorial Cactus, Buenos Aires, 2014. Página 42.

su opuesto. El espacio y el tiempo, lo tangible (la materia) y lo intangible (la energía), están en perpetuo movimiento dentro de ella.

Al final de ambas secuencias, parque y terraza, la lectura total del cortometraje queda cristalizada. Podemos, entonces, apreciar en conjunto y por separado ambas historias.

El cine juega todo el tiempo a ser y no ser, a ser blanco y negro y gris y todos los colores del arcoíris.

La pantalla se lo permite.



De la unión de tres palabras griegas: *kalos*, que significa bello, *eidos*, que significa forma, y *scopeo*, que significa observar, el *caleidoscopio* funciona como un instrumento para apreciar ilusiones aparentemente figurativas.



REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS:

- Agel, Henri. (1957). *Esthétique du Cinéma*. Editorial Presses Universitaires de France, Paris.
- Barthes, R. (2009). *La Torre Eiffel*. Editorial Paidós, Francia.
- Berge, A. (1923). *Drames du cinéma*. Editorial Del Monde Nouveau, Paris.
- Deleuze, G. (1983). *L'image – mouvement. Cinema 1*. Les éditions de minuit, Paris.
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Editorial Caja Negra, España.
- Gance, A. (2014). *Prisma. Apuntes de un cineasta*. Editorial Cactus, Buenos Aires.
- Godard, J L. (1998). *Historie(s) du Cinéma*. Editorial Caja Negra. Francia.
- Joly, Martine. (2012). *L'image et les signes. Aproche semiologique de l'image fixe*. Ediciones La Marca, Buenos Aires.
- Tirard, L. (2002). *Moviemaker's Master Class*. Faber & Faber, Nueva York.

FILMOGRÁFICA:

- Allen, Woody. (Director / Guionista / Productor). "Vicky, Cristina, Barcelona". 2008. The Weinstein Company, MediaPro.
- Aranofsky, Darren. (Director / Guionista). "Requiem for a Dream", 2000. Artisan Entertainment.

- Bertolucci, Bernardo. (Director / Productor). "The Dreamers", 2003. RPC Films, Peninsula Films.
- Clark, Larry. (Director / Co-Guionista). "Kids", 1995. Guys Upstairs, Independent Artist.
- Coppola, Sofía. (Director / Guionista). "The Virgins Suicide", 1999. American Zoetrope, Eternity Pictures.
- De Palma, Brian. (Director). "Carrie", 1976. MGM, American United Artist.
- Gance, Abel. (Director / Guionista). "Napoleón", 1927. Ciné France Films, Abel Gance Films.
- Lumet, Sidney. (Director). "Network", 1976. MGM, American United Artist.



ANEXO

• *Todo depende de
cómo se lo mire* •



Es una clásica tardecita de otoño en la ciudad de La Plata. Tres adolescentes, FRANCISCO, VERÓNICA y JOSEFINA sin ninguna preocupación se encuentran recostados en un parque mirando el cielo.

Tiempo más tarde, los mismos adolescentes sentados, pasan la tarde en una terraza, cada cual ensimismado en sus asuntos personales: leer un libro, repasar apuntes, estudiar.

En la plaza, VERÓNICA comenta que lo que creen que son los hombros de la constelación de Orión, son en realidad sus pies. FRANCISCO se desconcierta, no logra entender porque ven las cosas al revés. VERÓNICA se apresura a decir que desde donde ellos están, suelo argentino, se ve todo patas para arriba.

Francisco lee su libro, abstraído.

JOSEFINA refuta la teoría de VERÓNICA diciendo que desde su punto de vista las personas que viven al otro lado del mundo ven todo al revés y no se dan cuenta de ello.

FRANCISCO mira el escote en la remera de VERÓNICA y concuerda con JOSEFINA: todo depende de cómo se lo mire. VERÓNICA se enfada con ambos y cierra los ojos. Desafía a sus amigos a cerrarlos y percibir lo que sucede en el entorno. Los tres cierran los ojos.

Josefina le pasa un mate a Verónica. Fuma un cigarrillo. Francisco sigue leyendo su libro.

Luego, JOSEFINA comienza a jugar al “VEO, VEO”. VERÓNICA sigue el juego mientras que FRANCISCO no presta atención. VERÓNICA intenta adivinar una, dos, tres veces sin tener éxito y empieza a dudar de la palabra JOSEFINA. FRANCISCO la ayuda y siguen tratando de adivinar hasta que suena el celular de VERÓNICA.

Su madre le exige que devuelva el auto. Antes de irse JOSEFINA les confiesa que es lo que estaba “mirando”. La marca de sus cuerpos en el pasto. Se ríen.

Desde la terraza, indiferentes a su entorno, incluso indiferentes entre ellos mismos, los tres siguen pasando su tarde sin mayores cambios.

Se van del parque, divirtiéndose y acompañándose como siempre. Los vemos irse, corriendo, cual infantes, mientras escuchamos una versión punk-pop del “Antón pirulero”.

PROPUESTA ESTÉTICA

La construcción de cada secuencia tuvo una forma particular de producirse y especialmente de rodarse.

Desde la fotografía se trabajaron los colores levemente sobreexpuestos en la secuencia del parque, siempre recalcando los colores, bien brillantes y llamativos, especialmente el **verde**.

El color de la naturaleza que rodea a los personajes, el color de la frescura y de los objetos, de los seres fértiles, vivos, como estos tres adolescentes.

Esta tonalidad exultante y vivaz se ve contrastada por los tonos más apagados, desaturados y empastados de la secuencia de la terraza. Los colores amarronados toman protagonismo y esos mismos jóvenes vivos y alegres que vemos en la parte inferior del cuadro ahora se han convertido en adultos sin tanto brillo.

Como referencia estética de color y composición nos basamos en el estudio del artista plástico Mark Rothko por un lado y de Kazimir Malevich por el otro. La composición plástica del cuadro, entendemos, tiene mucho que ver con este tipo de composición pictórica.

Rothko trabajó durante su etapa de juventud sobre formas rectangulares y cuadradas de colores vivos y llamativos. Todo simétrico, como estos ejemplos:



“N1. Rojo real y azul” – 1953



“Sin Título” – 1952

Durante su etapa de juventud, Rothko, pintó con colores vivos. Siempre rectángulos y cuadrados, con bordes no tan definidos, pero si con colores vivaces.

A medida que fue creciendo y acercándose a su vejez, el artista mutó sus colores a tonos opacos, oscuros y menos vivos. Como las siguientes obras:



“Verde sobre azul” – 1957



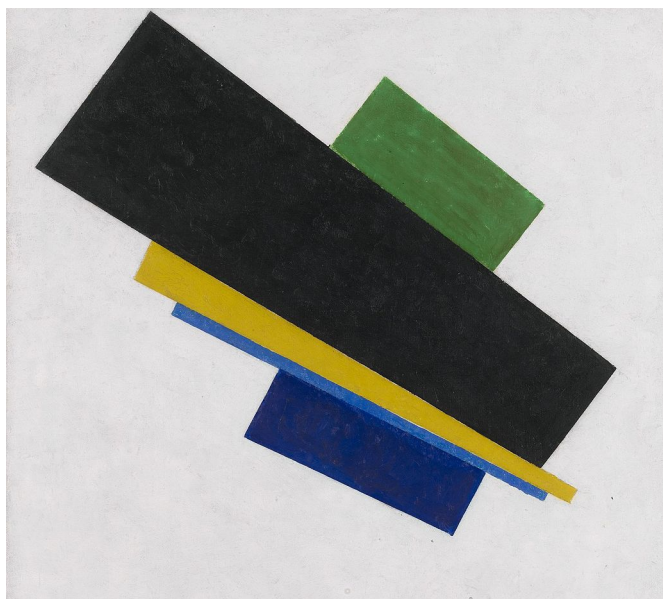
“Tierra y verde” – 1956

Varios de los cuadros que nos ocupan se encuentran dominados por la presencia de colores marcados, tanto si son brillantes como si no lo son. Siempre hay una significativa diferencia con lo que sucede en la parte superior de los cuadros en relación a la inferior. Son franjas de colores no tanto uniformes, pero si precisas en su paleta. Cada una trasmite una sensación completamente distinta y la contraposición de las formas produce la impresión de que se encuentran flotando sobre un fondo más uniforme.

Nuestros personajes bien podrían sumergirse y camuflarse con estos cuadros. Su estadía en el parque sería cobijada por las dos primeras pinturas, mientras que la secuencia de la terraza sería bien situada en las dos últimas.

En cuanto a las formas, un ejemplo bien relacionado con el caleidoscopio en tanto objeto, tanto como en relación a nuestro cortometraje, lo encontramos en

la obra de Kazemir Malévich. El artista ruso, es muy reconocido por el uso de formas simétricas, en su mayoría rectas y de colores bien marcados en el lienzo.



“Suprematism, 18th Construction” 1915



“Suprematism, 18th Construction” 1915

Otro aspecto importante dentro de nuestra propuesta estética es el tratamiento técnico y dramático que le damos al sonido. Por un lado están los diálogos que, a nivel dramático es clave que solo se desarrollen en la secuencia del parque, donde nuestros personajes son seres vivaces y sociales.

Esos diálogos que hacen avanzar el relato estarán despegados, abstraídos de la realidad sonora que rodea el espacio. Es decir, el sonido ambiente será tratado en forma separada de los diálogos.

Por un lado, cada diálogo estará presente en todo espacio sonoro a nivel estéreo, ubicará una posición omnipresente. Mientras que los ambientes serán tratados de manera diferenciada. Por un lado tendremos los ambientes exterior parque y por el otro los ambientes exterior terraza.

En tanto espacio del “parque”, funciona para ellos como un “oasis en el desierto”, el lugar donde pueden ir para abstraerse de todo su entorno, problemas diarios, etc.

En este espacio solitario que comparten son ellos mismos, sin ninguna mirada adulta que los juzgue, sólo sus miradas sobre ellos mismos los hace visibles como seres reales y puros.

Sin embargo, con la irrupción de la llamada telefónica esa ilusión se rompe y da lugar a la intromisión de agentes externos a ellos: **LA VIDA FUERA DE ESA INOCENCIA**. Esa llamada los expulsa de esa esfera estéril para hacerlos caminar hacia el otro mundo, ruidoso, individualista del que pasan a formar parte y en la que vemos paralelamente.

Esa llamada los hace salir de ese espacio acogedor para acercarlos al universo de cemento que los espera. Madurez, adultez. La terraza.

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES

+ VERÓNICA.



Independiente. Romántica. Segura. No tiene miedo a pisar en falso. Cree que no todo en la vida es irreversible, pase lo que pase, se puede revertir.

Es imponente, prepotente. Defiende a mano firme sus ideales, sus creencias, su familia y amigos. Se siente cómoda siendo la “líder” del pequeño grupo que conforma con Francisco y Josefina, como si fuera el “alfa” del grupito.

Es linda y se sabe linda, deseable, pero más allá de un histeriqueo consciente, no avanza en ningún sentido.

+ FRANCISCO.



El clásico chico lindo, superficial, pero no por ello estúpido. Fácil de distraer. Dificil de hacer que se concentre en una sola cosa. Si no entiende el punto de inmediato, pasa a otra cosa, no se molesta por ello.

Sabe lo que quiere, sabe a quién quiere a su lado, como amigos. Si algo o alguien no forma parte de eso que quiere, directamente lo descarta, lo elimina.

Es frío. Matemático. Dos más dos es cuatro, no hay otra ecuación posible (por más que tres más uno también sea cuatro).

+ JOSEFINA.



La idealista, la soñadora. Es la clásica adolescente que quiere y cree poder salvar al mundo. Primero entendiendo su contexto, luego corrigiendo aquellos detalles para lograr lo mejor de una persona o varias.

A veces por querer comprender lo que pasa alrededor suyo queda a la vista de los demás como lenta. Simplemente es de esas personas que saben tomarse su tiempo para comprender /actuar al respecto.

Es linda, simpática carismática. Inteligente, estudiosa, dedicada, apasionada por las cosas/personas/temas de su interés.



REFLEXIONES FINALES

Esta instancia final de entrega de tesis me llena de orgullo y emoción. El recorrido que hice hasta llegar a Caleidoscopio, tal cual lo ven ahora, fue largo, arduo, con muchos cambios en medio del proceso, pero a la vez muy productivo y lúdico.

Un proceso del cual aprendí mucho. A no apresurarme, a pensar dos veces el sentido y la forma, a estudiar cada paso hacia delante y también los pasos que me hacían retroceder hasta cumplir el objetivo.

La idea y el guión nacieron cuando estaba terminando de cursar las últimas materias, siempre pensando en filmar y entregar el corto una vez terminada la carrera.

Sin embargo, en paralelo, empezaba la etapa laboral dentro del rubro. Con la suerte, satisfacción y gratificación que eso implica, empecé a alejarme de la meta de terminar el cortometraje para recibirme, mientras aprovechaba y construía un trayecto de experiencia profesional que complementaba mi formación académica.

Hoy, casi 5 años después, puedo decir que todo el camino que hice hasta llegar a la entrega de tesis me ayudó a crecer tanto realizativa, como creativamente. Sólo me restan palabras de agradecimiento a la Universidad Nacional de La Plata, a la Facultad de Bellas Artes y a todo el cuerpo docente de la institución por haberme brindado las herramientas que me permiten ser cada día más profesional en mi desempeño como productora y realizadora de contenido audiovisual.